MOGELN

Die Mogelkarten sind Ihre Einladung zum Mogeln und Mauscheln!

Vorderseite

Name der Mogelei

Das müssen Sie für diese Mogelei tun

Rückseite

Belohnung, falls Sie erfolgreich sind

Strafe, falls Sie erwischt werden

Wie kann ich mogeln?

Beobachten Sie während des Spiels ständig die Mogelkarten, damit Sie planen können, welche der Karten Sie umsetzen möchten, und die Mitspieler, um zu sehen, ob sie versuchen zu mogeln. Um erfolgreich zu mogeln, müssen Sie vielleicht Mitspieler ablenken, bluffen oder fingerfertig und geschickt sein. Einige Mogeleien sind schwieriger, andere sind einfacher. Aber mit ein wenig Übung haben Sie bestimmt den Bogen raus!

Sie dürfen während Ihres eigenen Zuges mogeln oder wenn ein Mitspieler am Zug ist.

Wenn Sie mogeln möchten:

1. Machen Sie heimlich, was auf der Mogelkarte steht. Dann müssen Sie warten, bis der nächste Spieler gewürfelt hat. Wenn Sie bis dahin niemand erwischt hat, haben Sie erfolgreich gemogelt!
2. Nachdem der nächste Spieler gewürfelt hat, sagen Sie allen, dass Sie gemogelt haben und wie.
3. Nehmen Sie sich die Belohnung, die auf der Rückseite der Mogelkarte steht.
4. Legen Sie die Karte unter den Mogelkarten-Stapel und legen eine neue Mogelkarte offen an ihren Platz auf dem Spielplan.

Wie erwische ich einen Mogler?

Wenn Sie denken, dass jemand gemogelt hat, rufen sie laut "MOGLER" und sagen, wie der Spieler Ihrer Meinung nach gemogelt hat, und zwar **bevor** der nächste Spieler würfelt. Wenn der Beschuldigte tatsächlich gemogelt hat, gilt für ihn die Strafe auf der Rückseite der Mogelkarte. Legen Sie dann die Karte unter den Mogelkarten-Stapel und platzieren eine neue Mogelkarte auf dem Spielplan.

Falsch beschuldigt?

Wenn jemand Sie beschuldigt und Sie haben gar nicht gemogelt, versuchen Sie, Ihre Unschuld zu beweisen. Wenn Sie es schaffen, muss der Spieler, der Sie beschuldigt hat, M100 an Sie zahlen. Wenn Sie Ihre Unschuld nicht beweisen können, mögen die übrigen Spieler entscheiden, ob Sie gemogelt haben und wer eine Strafe verdient.

HOTELS

Hotels bauen

Sobald Sie eine Farbgruppe komplett haben, können Sie Hotels kaufen. Sie müssen nicht warten, bis Sie am Zug sind.

Zahlen Sie den Preis für das Hotel (siehe Besitzrechtkarte) und stellen Sie ein Hotel auf das Grundstück.

Auf jedem Grundstück darf maximal ein Hotel stehen.

Einige Mogel-, Ereignis- oder Gemeinschaftskarten erlauben Spielern, Hotels zu kaufen, zu bewegen oder auf Grundstücke zu platzieren, von denen Ihnen nicht die komplette Farbgruppe gehört.

Müssen Sie aufgrund einer Mogel-, Ereignis- oder Gemeinschaftskarte ein Grundstück an die Bank zurückgeben und auf dem Grundstück steht ein Hotel, bleibt das Hotel auf dem Grundstück stehen. Kauft jemand das Grundstück von der Bank, bezahlt er den normalen Grundstückspreis und erhält das Hotel umsonst!

Sie dürfen keine Hotels an die Bank oder an die anderen Spieler verkaufen.

Keine Hotels mehr da?

Wenn mehrere Spieler das letzte Hotel kaufen möchten, muss es versteigert werden. Das Anfangsgebot beträgt M10, alle Spieler dürfen in Schritten á M10 mitbieten. Sie müssen dabei nicht die Spielreihenfolge beachten. Der Betrag geht an die Bank.

VERHANDELN

Sie dürfen Ihre Grundstücke jederzeit an Mitspieler verkaufen oder mit ihnen tauschen. Sie dürfen die Grundstücke untereinander gegen Bargeld verkaufen, gegen andere Grundstücke tauschen und/oder gegen *Sie kommen aus dem Gefängnis frei*-Karten tauschen. Die Beträge bzw. Werte vereinbaren die handelnden Spieler selbst.

Was ist, wenn ich kein Geld mehr habe?

Müssen Sie etwas bezahlen, haben aber nicht genügend Geld? Beschaffen Sie sich Geld durch den Verkauf von Grundstücken.

Verkaufen Sie Grundstücke zum Nennwert zurück an die Bank oder an einen Mitspieler zu einem ausgehandelten Preis.

Verkaufen Sie Grundstücke mit einem Hotel zur Miethöhe mit Hotel zurück an die Bank oder an einen Mitspieler zu einem ausgehandelten Preis. Egal ob Sie an die Bank oder an einen Mitspieler verkaufen - das Hotel bleibt, wo es ist. Es ist erlaubt, eine Farbgruppe aufzusplitten.

Immer noch Schulden?

Dann sind Sie bankrott und scheiden aus dem Spiel aus!

Schulden bei einem Mitspieler?
Geben Sie ihm alle Ihre Grundstücke sowie eventuelle Ereignis- und Gemeinschaftskarten.

Schulden bei der Bank?
Alle Ihre Grundstücke müssen sofort zur Auktion freigegeben werden. Der Erlös geht an die Bank. Legen Sie alle Ereignis- und Gemeinschaftskarten in Ihrem Besitz zurück unter die entsprechenden Stapel.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn alle Grundstücke verkauft wurden und alle Spieler wieder auf LOS gezogen sind.

Wenn Sie auf LOS ziehen, nachdem alle Grundstücke verkauft wurden, bleiben Sie dort stehen, auch wenn Sie eigentlich weiterziehen könnten. Ziehen Sie M200 ein.

Sobald alle Spieler auf LOS gezogen sind, kassieren sie - in der normalen Spielreihenfolge - von der Bank Miete für all ihre Grundstücke. Seien Sie ehrlich!

Für Grundstücke in einer Farbgruppe kassieren Sie doppelte Miete.
Für Grundstücke mit einem Hotel kassieren Sie die Miethöhe mit Hotel.

Der Spieler mit dem meisten Bargeld gewinnt!

MEISTERMOGLER-MODUS

Sie meinen, Sie kommen mit viel schlimmeren Mogeleien durch? Dann spielen Sie wie ein Meistermogler!

In diesem Modus dürfen Sie alles versuchen! Durch die Mogel-, Ereignis- und Gemeinschaftskarten haben Sie weiterhin gewisse Vorteile, Belohnungen und Strafen - aber abgesehen davon können Sie mogeln, so viel Sie möchten! Klauen Sie Geld von der Bank! Ignorieren Sie die Würfel komplett! Solange Ihnen niemand auf die Schliche kommt, nur zu!

Im Meistermogler-Modus müssen alle Spieler gut aufpassen - auch wenn es zum Verrücktwerden ist! Wahrscheinlich werden Sie eigene Hausregeln machen müssen, um mit den richtig fiesen Schummlern klarzukommen. Es könnten einige Dinge passieren, die nicht in dieser Anleitung geregelt sind. Sie spielen auf eigene Gefahr!

Die Titel HASBRO GAMING, PARKER BROTHERS und MONOPOLY sowie die dazugehörigen Logos, die Gestaltung des Spielplans, die vier Eckfelder, Name und Figur des Mr. Monopoly sowie alle Elemente des Spielplans und die Spielfiguren sind eingetragene Marken von Hasbro für Spiel und Spielausstattung. © 1935, 2017 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.
Hergestellt von: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Vertreten durch: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.
Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel.: 02921 963343. consumerservice@hasbro.de Verbraucherservice / Service Consommateurs / Contatto di consumatore: Hasbro (Schweiz) AG, Weinbergstrasse 4, CH-6005 Luzern. Tel.: 041 766 83 00. info@hasbro.ch Verbraucherservice Österreich: Hasbro Österreich GmbH, Aufofstraße 190, A-1130 Wien. Tel.: 01 8799 780.
Bitte bewahren Sie diese Informationen zum späteren Nachschlagen auf. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

www.hasbro.de **www.hasbro.ch**

0318 E1871 100 00

Hasbro Gaming

◈ Das berühmte Spiel um den großen Deal ◈

MONOPOLY

GN968

MOGELN UND MAUSCHELN

SPIELANLEITUNG

ZIEL DES SPIELS

Mogeln und mauscheln Sie, um schnell voranzukommen - und versuchen Sie, Mitspieler dabei zu erwischen - während Sie Grundstücke kaufen, Miete kassieren und Geld anhäufen! Das Spiel endet, wenn alle Grundstücke verkauft wurden und alle Spieler wieder auf LOS gezogen sind. Der Spieler mit dem meisten Bargeld gewinnt!

ABER WARTEN SIE! Es geht hier nicht einfach drunter und drüber. Auf den Mogelkarten und speziellen Ereignis- und Gemeinschaftskarten steht, wann und wie gemogelt werden darf. Alle anderen Mogel- und Mauscheleien sind verboten! Wer wirklich sehen möchte, mit was er gerade noch durchkommt, kann sich den MEISTERMOGLER-MODUS am Ende dieser Anleitung anschauen.

INHALT

Spielplan, Kunststoff-Handschelle, 6 Spielfiguren, 22 Besitzrechtkarten, 15 Mogelkarten, 16 Ereigniskarten, 16 Gemeinschaftskarten, 16 Hotels, 2 Würfel, 1 Satz Spielgeld, 1 Bankeinsatz

ALTER 8+

2-6 SPIELER

WAS IST ANDERS AN MONOPOLY MOGELN UND MAUSCHELN?

Mogelkarten

Sie sind Ihre Einladung zum Mogeln und Mauscheln! Sie werden für alle sichtbar auf den Spielplan gelegt, und jeder Spieler darf zu jeder Zeit versuchen, eine der aufgedeckten Mogeleien umzusetzen. Wenn Sie eine Mogelei hinkriegen, ist Ihnen eine Belohnung sicher. Aber wenn man Sie erwischt, werden Sie natürlich bestraft!

Kein Banker

Anstatt einen Spieler als Bankhalter zu bestimmen, wird die Bank weitergegeben. So hat jeder Spieler sie in seinem Zug vor sich liegen. Da hilft es: Aufgepasst auf Langfinger!

Knifflige Ereignis- und Gemeinschaftskarten

Sie sollen Ihnen beim Vorankommen helfen - oder einen Mitspieler behindern -, aber bitteschön wie bei echten Obermoglern. Bestechen Sie die Juroren beim Schönheitswettbewerb, schicken Sie einen Mitspieler ohne Grund ins Gefängnis oder zwingen Sie andere, verringerte Mieten zu kassieren.

Der Mogel- und Mauschel-Spielplan

Es gibt keine Versorgungswerke oder Steuern, die Bahnhöfe stehen nicht zum Verkauf und Sie werden einige Änderungen an den Grundstückswerten bemerken. Und wenn Sie diese Regeln lesen, sehen Sie auch, dass es keine Hypotheken und keine Häuser gibt, nur Hotels - weil echte Mogler am liebsten ganz oben anfangen.

Eine Handschelle

Sie können genau wie im MONOPOLY-Classic ins Gefängnis kommen, aber Sie werden auch ins Kittchen wandern, wenn man Sie beim Mogeln erwischt. Wenn Sie im Gefängnis sitzen, müssen Sie die Handschelle tragen!

SPIELVORBEREITUNG

1. Es gibt keinen Bankhalter, aber versuchen Sie, wenigstens vor Spielbeginn ehrlich zu sein. Jeder Spieler erhält:

(Summe = ₥1.500)

Legen Sie Ihr Geld stets sortiert nach Werten vor sich ab, nicht als ein großer Stapel.

Legen Sie das übrige Spielgeld in den Bankeinsatz. Der Bankeinsatz wird weitergegeben, so dass er immer vor dem Spieler liegt, der gerade am Zug ist.

2. Legen Sie die Hotels in den Bankeinsatz.

3. Stellen Sie ein Hotel auf die Poststraße. Es gehört kostenlos demjenigen, der dieses Grundstück kauft!
4. Mischen Sie die Gemeinschaftskarten und legen Sie sie verdeckt hier ab.
5. Mischen Sie die Ereigniskarten und legen Sie sie verdeckt hier ab.
6. Mischen Sie die Mogelkarten und legen Sie sie in den Bankeinsatz. Ziehen Sie 5 Mogelkarten und legen Sie sie einzeln offen auf die 5 Felder auf dem Spielplan.
7. Legen Sie die Besitzrechtkarten neben die entsprechenden Felder des Spielplans.

8. Jeder Spieler nimmt sich eine Spielfigur und stellt sie auf LOS.
9. Legen Sie die Würfel und die Handschelle neben dem Spielplan bereit.

LOS GEHT'S!

Ziel des Spiels

Ziehen Sie um den Spielplan und kaufen Sie so viele Grundstücke wie möglich. Je mehr Sie besitzen, desto mehr Miete können Sie kassieren, genau wie im MONOPOLY-Classic. Mogeln Sie, um die Nase vorn zu haben, und versuchen Sie, Mitspieler beim Mogeln zu erwischen. Wer am Ende des Spiels das meiste Geld hat, gewinnt!

Wer fängt an?

Jeder Spieler wirft beide Würfel.

Der Spieler mit dem höchsten Wurf ist Startspieler. Danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

Wenn Sie am Zug sind

1. Schauen Sie sich zunächst die Mogelkarten auf dem Spielplan an. Planen Sie, welche der Karten (eine oder mehrere) Sie bei Ihrem nächsten Zug oder beim Zug eines Mitspielers umsetzen möchten.
2. Werfen Sie beide Würfel.
3. Ziehen Sie mit Ihrer Spielfigur um entsprechend viele Felder über den Spielplan.
4. Wo sind Sie gelandet? Befolgen Sie die Regeln dieses Feldes. Siehe DIE FELDER DES SPIELPLANS.

   Haben Sie einen Pasch gewürfelt? Führen Sie Ihren Zug normal durch, würfeln danach erneut und machen noch einen Zug.

   Achtung! Wenn Sie dreimal hintereinander einen Pasch gewürfelt haben, müssen Sie sofort ins Gefängnis gehen und die Handschelle anlegen! Führen Sie dabei Ihren dritten Zug nicht aus.
5. Geben Sie die Würfel und den Bankeinsatz nach links weiter. Sobald der nächste Spieler gewürfelt hat, ist Ihr Zug offiziell vorüber.

Wer während Ihres Zuges gemogelt hat, sollte es jetzt sagen! Siehe MOGELN.

DIE FELDER DES SPIELPLANS

GRUNDSTÜCKE

Freie Grundstücke

Wenn Sie auf einem Grundstück landen, das noch niemandem gehört, müssen Sie es kaufen oder versteigern lassen. (Wussten Sie, dass die Bahnhofstraße gratis ist?)

Kaufen?

Zahlen Sie den Preis, der auf dem Spielplan steht, an die Bank und nehmen Sie sich die Besitzrechtkarte.

Nicht kaufen?

Es wird versteigert! Das Anfangsgebot beträgt ₥10, alle Spieler dürfen in Schritten á ₥10 mitbieten. Sie müssen dabei nicht die Spielreihenfolge beachten. Die Auktion endet, sobald kein Spieler mehr das Gebot erhöhen möchte. Der Höchstbietende bezahlt an die Bank. Falls niemand auf das Grundstück bieten möchte, bleibt es weiterhin frei. Kein Spieler zahlt etwas und die Besitzrechtkarte bleibt, wo sie ist.

Sammeln Sie Farbgruppen!

Wenn Sie alle Grundstücke einer Farbe besitzen:

- Sie können eine erhöhte Miete verlangen!
- Sie können Hotels bauen und noch mehr Miete verlangen! Siehe HOTELS.

Grundstücke mit Besitzer

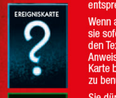
Wenn Sie auf einem Grundstück landen, das einem Mitspieler gehört, muss der Besitzer Sie danach fragen, dass Sie ihm Miete zahlen. Wenn der Besitzer Sie nach der Miete fragt, müssen Sie den entsprechenden Betrag bezahlen, der auf der Besitzrechtkarte steht. Wenn der Besitzer nicht nach der Miete fragt, bevor der nächste Spieler gewürfelt hat, müssen Sie die Miete nicht bezahlen!

Diese Anleitung und einige Karten erwähnen den **Nennwert** eines Grundstücks. Der Nennwert eines Grundstücks ist der Wert auf dem entsprechenden Spielplanfeld. Der Nennwert eines Grundstücks mit Hotel entspricht der Miethöhe mit Hotel.

AKTIONSFELDER

LOS

Wenn Sie über LOS gehen oder darauf landen, erhalten Sie von der Bank ₥200.

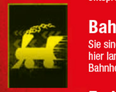


Ereignis- und Gemeinschaftskarten

Ziehen Sie die oberste Karte vom entsprechenden Stapel.

Wenn auf der Karte etwas steht, das sie sofort ausführen sollen, lesen Sie den Text laut vor und folgen Sie der Anweisung. Andernfalls können Sie die Karte behalten, bis Sie bereit sind, sie zu benutzen.

Sie dürfen nur eine Ereigniskarte und eine Gemeinschaftskarte gleichzeeitig haben. Wenn also z. B. eine Ereigniskarte offen vor Ihnen liegt und Sie eine weitere ziehen sollen, tun Sie dies. Dann müssen Sie aber sofort eine von beiden Karten abwerfen, entweder indem Sie sie benutzen oder indem Sie sie unter den entsprechenden Stapel legen.



Bahnhöfe

Sie sind nicht zu verkaufen! Wenn Sie hier landen, ziehen Sie zum nächsten Bahnhofsfeld. Ihr Zug ist beendet.

Frei Parken

Chancen lauern überall - sogar auf einem leeren Parkplatz! Ziehen Sie eine Ereignis- oder Gemeinschaftskarte!

Nur zu Besuch

Wenn Sie hier landen, stellen Sie Ihre Spielfigur in den Nur zu Besuch-Bereich und grüßen Sie den Mogler im Gefängnis.

Gehen Sie in das Gefängnis

Stellen Sie Ihre Spielfigur sofort in das Gefängnis! Kassieren Sie kein Gehalt von ₥200 für das Überqueren von LOS. Dann legen Sie die Handschelle an und legen das andere Ende der Kette unter den Spielplan in Ihrer Nähe.

Ihr Zug ist danach beendet. Während Sie im Gefängnis sind, dürfen Sie trotzdem Miete kassieren, an Auktionen teilnehmen, Hotels kaufen und mit anderen Spielern handeln. Sie können auch Mogler erwischen und selbst mogeln (siehe MOGELN), aber Sie dürfen keine Ereignis- oder Gemeinschaftskarten ausspielen (Ausnahme: *Sie kommen aus dem Gefängnis frei*-Karte).

Sitzt da schon jemand anderes im Gefängnis?

Lassen Sie ihn frei, Sie werden stattdessen eingebuchtet! Der bisherige Gefängnisinsasse gibt Ihnen die Handschelle und zieht seine Figur in den Nur zu Besuch-Bereich.

Wie komme ich aus dem Gefängnis frei?

Sie haben 4 Möglichkeiten:

1. Zahlen Sie am Anfang Ihres nächsten Zugs ₥50. Danach würfeln Sie und machen einen normalen Zug.
2. Spielen Sie am Anfang Ihres nächsten Zugs eine ***Sie kommen aus dem Gefängnis frei-Karte*** aus. Entweder Sie besitzen eine oder Sie kaufen sie von einem anderen Spieler. Legen Sie die Karte unter den entsprechenden Stapel, würfeln Sie und ziehen Sie.
3. **Würfeln Sie im nächsten** Zug einen Pasch. Wenn Sie das schaffen, sind Sie sofort frei! Mit diesem Würfelwurf ziehen Sie direkt aus dem Gefängnis heraus. Ihr Zug ist beendet. Sie dürfen 3 Runden lang versuchen, einen Pasch zu würfeln. Werfen Sie auch in der dritten Runde keinen Pasch, kaufen Sie sich mit ₥50 frei und ziehen Sie mit Ihrem letzten Wurf aus dem Gefängnis heraus.
4. **Mogeln Sie!** Wenn die Mogelkarte ***"Ausbrecherkönig"*** offen auf dem Spielplan liegt, können Sie heimlich versuchen, Ihre Spielfigur aus dem Gefängnis zu ziehen.